CLUB MSX

Nº19 - MARZO 1994 - 3ª ÉPOCA - 400 ptas.

CLUB HNOSTAR

Un día en Allesley...

5ª PARTE
TURBO PASCAL

Curiosidades del
GAME MASTER 2

SOFTWARE *views*

Gunbuster, Squeek, Mac Demo y SD Gundam

Sumario

REVISTA Nº19 3ª ÉPOCA MARZO 1994

Secciones

EDITA: CLUB HNOSTAR

COLABORADORES: Javier Dorado Romero, Ángel Carmona Moreno, Manuel Pazos, Juan Miguel Gutiérrez, Ramón Casillas, Antonio Fernández Otero, Raúl Chicón, Alfonso Díaz, Raúl Aguaviva Pérez, Ramón Serna Oliver, Juan Modesto del Río, Henrik Gilvad, Robin Lee, Arjan Prosman, Henk Moesker, Koji Hishida.

REDACCIÓN: Jesús Tarela, Ángel Tarela, Álvaro Tarela

MAQUETACIÓN Y FOTOGRAFÍA: CLUB HNOSTAR

IMPRIME: CLUB HNOSTAR

DIRECCIÓN,ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA
☎(981) 80 72 93

Esta es una publicación destinada exclusivamente a los miembros del Club. No nos hacemos responsables de las opiniones vertidas por nuestros colaboradores.

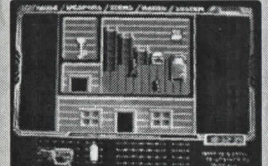
Artículos

Software

Noticias

D I S C O D E L M E S

DEMO **Operation Damocles**



Y además...

- **Demo ALIENS**
- **Imágenes digitalizadas**
- **Cargador Rune Worth**

EDITORIAL

Por decimonovena vez llega a vuestras manos un número más de vuestra revista preferida. Y es que no descansamos...

Parece ser que el último número de la revista ha tenido bastante aceptación, y ha gustado bastante en general. Para este número no os tenemos reservada ninguna sorpresa especial, aunque tranquilos porque para el próximo número intentaremos publicar uno o incluso dos reportajes interesantes, uno de ellos podría estar dedicado a la feria de Tilburg´94.

En este número encontraréis un breve reportaje fotográfico de la pasada muestra celebrada en Inglaterra, la única dedicada al MSX. También encontraréis un comentario del Game Master 2 de Konami, y como no, las secciones habituales, incluída la de "Opinión", que ya hacía un par de números que no hacía su aparición en la revista.

Con este número también entregamos el disco demo 3, en él encontraréis una breve demo del juego Operation Damocles, que será presentado en Tilburg, y también una serie de digitalizaciones en screen 12 (u 8 para los que no tengáis un MSX2+) sacadas de un CD Rom de Apple, y que tienen una calidad asombrosa. Agradecemos a Oscar Briñas el habernos remitido tales imágenes, impresionantes, que muestran la calidad que pueden llegar a tener los MSX2+.

Nada más, dentro de un mes estaremos nuevamente con todos vosotros para contaros las últimas noticias referidas a nuestro sistema. Un saludo.

La Redacción.

curiosidades del

GAME MASTER 2

Por Xavier Figuera



¿Qué es el Game Master 2? No es nada más que lo mismo que el primero, pero con algunas diferenciuas que ahora explicaré. Es curioso, pero nunca llegó a España, como lo hizo el primero, quizás porque salió



en un mal momento, ya que en el año 88 el MSX en Europa ya empezaba a desaparecer del mercado.

Los pros

Funciona con los juegos de MSX2, aunque no en todos funciona al 100%, incluso en algunos no sirve de nada. En su interior nos encontramos con una SRAM que nos permite grabar posiciones y demás, aunque no es posible utilizarla en todos los juegos. También observaremos que en los juegos Némesis 3 y Salamander es posible grabar en disco, cuando la primera versión no lo permitía. Observaremos también que en un juego con SCC, cuando pulsamos la tecla STOP, la música dejará de sonar por completo, algo que tampoco sucedía en la primera versión del programa.

Los contras

Sus contras son más que sus pros. No permite la grabación en cinta de las pantallas y posiciones de los juegos, sólo lo permite en disco. Y en cuanto a salvar la partida con un GAME DATA, en el momento de cargarla sólo será posible con el mismo ordenador que se ha grabado, o un modelo igual; esto también ocurría con el Game Master 1 usando el formato cinta. No permite el volcado de pantallas a la impresora, ni tampoco la grabación de la puntuación, aunque esto yo no lo considero muy importante.

Por otra parte, en el menú, si lo colocamos en SELF observaremos que tiene lo siguiente:

LOAD SCREEN DATA: para cargar pantallas.
SRAM DISK UTILITY: utilidades para SRAM, FORMAT, DELETE.
TENNIS AND HOCKEY: juego de tenis y de hockey.
BIORYTHM: biorritmos.

Esto está muy bien, pero el juego de tenis y de hockey y los biorritmos son dos opciones que podían haber sido sustituídas por alguna cosa de más utilidad, y relaciona con los juegos de Konami.

La SRAM

En los juegos de Konami que utilizan la SRAM, no sirve para los mismo, aunque en la mayoría se utiliza para salvar la posición del juego, como lo hacen el Metal Gear 2, Contra, Parodius o Shalom. Y los demás la utilizan para cosas distintas, por ejemplo, el King´s Valley 2 la utiliza para guardar pantallas que construyamos con el modo EDIT; al salvarla nos dará tres posiciones: FILE 1, FILE2, FILE3, y si el nivel creado por nosotros es de 6 pantallas al grabarla nos ocupará el completo de las 3 posiciones, por lo que para poder utilizar las tres tendremos que grabar fases pequeñas. En el PENANTLERS 1 y 2 (Baseball) la utiliza para guardar el equipo que hayamos confeccionado, al principio tendremos que elegir entre grabar en disco o SRAM. En el caso del MAHJONG no sé para que la utiliza exactamente.



		STAGE NUMBER	PLAYER NUMBER	DISK SAVE	DISK LOAD	STOP	SRAM
RC-700	ATHLETIC LAND	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-701	ANTARTIC ADVENTURE	SI	NO	SI	SI	SI	NO
RC-702	MONKEY ACADEMY	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-703	TIME PILOT	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-704	FROGGER	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-705	SUPER COBRA	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-706	VIDEO HUSTLER	NO	NO	SI	SI	SI	NO
RC-707	MAHJONG	NO	NO	SI	SI	SI	NO
RC-710	TRACK´N FIELD I	NO	NO	SI	SI	SI	NO
RC-711	TRACK´N FIELD II	NO	NO	SI	SI	SI	NO
RC-712	CIRCUS CHARLIE	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-713	MAGICAL TREE	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-714	COMIC BAKERY	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-715	HYPER SPORTS I	NO	NO	SI	SI	SI	NO
RC-716	CABBAGE PACH KIDS	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-717	HYPER SPORTS II	NO	NO	SI	SI	SI	NO
RC-718	HYPER RALLY	SI	NO	SI	SI	SI	NO
RC-720	TENNIS	NO	NO	SI	SI	SI	NO
RC-721	SKY JAGUAR	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-723	GOLF	NO	NO	SI	SI	SI	NO
RC-724	BASEBALL	NO	NO	SI	SI	SI	NO
RC-725	YIE AR KUNG FU	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-727	KING´S VALLEY	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-728	MOONPIRANGER	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-729	PIPPOLS	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-730	ROAD FIGHTER	SI	NO	SI	SI	SI	NO
RC-731	PING PONG	NO	NO	SI	SI	SI	NO
RC-732	SOCCER	NO	NO	SI	SI	SI	NO
RC-733	HYPER SPORTS III	NO	NO	SI	SI	SI	NO
RC-734	GOONIES	SI	NO	SI	SI	SI	NO
RC-735	GAME MASTER	NO	NO	NO	NO	NO	NO
RC-736	BOXING	NO	NO	SI	SI	SI	NO
RC-737	YIE AR KUNG FU 2	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-739	KNIGHTMARE	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-740	TWIN BEE	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-742	NEMESIS	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-743	PENGUIN ADVENTURE	NO	SI	SI	SI	SI	NO
RC-744	VAMPIRE KILLER	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-745	KING KONG 2	NO	SI	SI	SI	SI	NO
RC-746	Q-BERT	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-747	FIREBIRD	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-748	SAMURAI GOEMON	?	?	?	?	?	?
RC-749	THE MAZE OF GALIOUS	NO	NO	SI	SI	SI	NO
RC-750	METAL GEAR	NO	NO	SI	SI	SI	NO
RC-751	NEMESIS 2	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-752	F1-SPIRIT	NO	NO	SI	SI	SI	NO
RC-753	THE TREASURE OF USAS	SI	NO	SI	SI	SI	NO
RC-754	SHALOM	NO	NO	SI	SI	SI	SI
RC-755	GAME MASTER 2	NO	NO	NO	NO	NO	NO
RC-757	PENANTLERS 1	NO	NO	SI	SI	SI	SI
RC-758	SALAMANDER	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-759	PARODIUS	SI	SI	SI	SI	SI	SI
RC-760	KING´S VALLEY 2	SI	SI	SI	SI	SI	SI
RC-761	KING´S VALLEY 2 (MSX2)	?	?	?	?	?	?
RC-762	GRYZOR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
RC-764	NEMESIS 3	SI	SI	SI	SI	SI	NO
RC-765	HAJHONG 2	NO	NO	NO	NO	NO	SI
RC-766	PENANTLERS 2	NO	NO	NO	NO	NO	SI
RC-767	METAL GEAR 2	NO	NO	NO	NO	NO	SI
RC-768	SPACE MANBOW	NO	NO	NO	NO	NO	NO
RC-769	QUARTH	NO	NO	NO	NO	NO	NO

Observaciones

El GAME MASTER 2 tiene algunas curiosidades que ahora comentaré. En primer lugar, si el cartucho es utilizado en un MSX1 la portada sale coloreada de una forma, en el MSX2 sale mejor coloreada, aunque en los MSX2 europeos sale la portada como si fuera un MSX1, ya que ésto sólo funciona en los MSX2 japoneses, e igualmente tiene una entrada antes del mení que en un MSX europeo no sale.

Cuando se graba la pantalla o una partida en disco nos graba todos los registros del VDP, tal y como se encuentran en aquel momento. Esto nos lleva a que si la grabamos en un ordenador japonés que de por sí funciona a 60Hz, al cargarla posteriormente en un ordenador europeo, que funciona a 50Hz, se pondrá a 60Hz.

Otra de las curiosidades del programa es que el F1-Spirit cuando lo utilizábamos con el Game Master 1 nos aparecían todos los circuitos, cosa que no ocurre con el segundo.

Como última curiosidad, decir que no es compatible con el primero a la hora de almacenar pantallas o partidas en disco, de manera que si lo hemos grabado con el primero sólo funcionará con éste, y con el segundo pasará exactamente lo mismo.

Opinión personal

Bien, mi opinión es la siguiente. La idea de hacer un cartucho para poder modificar las vidas, grabar pantallas, imprimirlas,etc era muy buena, por esta razón se hizo el Game Master 2. Pero claro, sólo funcionaba con juegos de MSX1, y por esta razón sacaron el Game Master 2, que funciona con los dos sistemas.

Yo me esperaba un programa con las mismas cualidades del primero, pero con la diferencia de que se aplicaba con juegos de MSX2, incluso mejorando en algún aspectos como el volvado por impresora, etc. Pero cuando por fín llegó a mis manos me dí cuenta de que había empeorado en algunas cosas y mejorado en otras; creo que si no fuera por la SRAM y la compatibilidad con los juegos de MSX2, no se podría comparar con el primero.

Por último mi opinión sobre el porqué no funciona en todos los juegos de MSX2, es porque algunos juegos utilizan el *raster*, de manera que esto complicaría la captura de imágenes y demás. Para aquellos que no sepan que es el *raster*, es trabajar con dos páginas de memoria en la misma pantalla, con esto se consigue el doble de colores y de sprites.



Por último, mi agradecimiento a Ramón Casillas, por la importación de Japón del Game Master 2 y a Javier Cánovas por la aportación de cartuchos de Konami poco corrientes.

CURSO DE TURBO PASCAL

5º PARTE

Por Antonio Fernández Otero

Comenzaremos esta entrega viendo las estructuas de control repetitivas que hay en Turbo Pascal, estas son tres: bucle FOR-DO (el cual ya ha sido comentado en la pasada entrega), bucle REPEAT-UNTIL y el bucle WHILE-DO. Seguidamente os explicaré el funcionamiento de estos dos últimos:

BLUCLE REPEAT-UNTIL

El formato general de este bucle es:

```
REPEAT
   BEGIN
   { SENTENCIAS }
   END;
UNTIL (condición lógica);
```

En el caso de que haya una única sentencia entre el REPEAT y el UNTIL no es nesario poner los indicadores de comienzo y final de bloque (BEGIN-END).

La palabra REPEAT le indica a Turbo Pascal que ejecute sentencias hasta que llege a la instrucción UNTIL.Entonces se evalúa la expresión o función booleana de la instrucción UNTIL, y si la expresión no es verdadera, el programa vuelve a la instrucción REPEAT con lo cual se vuelven a ejecutar las sentencias que hay a continuación.

La ventaja fundamental del bucle REPEAT-UNTIL es que no requiere especificar un número determinado de interaciones por adelantado; continúa repitiéndolas hasta que la expresión booleana sea cierta. Tenéis un ejemplo del funcionamiento de esta instrucción en la figura 1, este programa calcula la media de "n" números que nosotros tenemos que introducir.Este mismo programa lo hicimos con un bucle FOR-DO en un número anterior.

```
PROGRAM MEDIA1;
VAR
   CONTADOR,NUMERO:INTEGER;
   MEDIA,SUMA,VALOR:REAL;
BEGIN
    CLRSCR;
    CONTADOR:=0;
    SUMA:=0;
    WRITE('De cuantos numeros
quieres hacer la media: ');
    READLN(NUMERO);
    REPEAT
         BEGIN
               WRITE('Introduce el
valor del numero ',CONTADOR+1,':
');
               READLN(VALOR);
               SUMA:=SUMA+VALOR;
               CONTADOR:=CONTADOR+1;
         END;
    UNTIL CONTADOR>=NUMERO;
    MEDIA:=SUMA/NUMERO;
    WRITELN('La media de estos
',NUMERO,'  numeros es:
',MEDIA:8:3);
END.
```

Figura 1.

BUCLE WHILE-DO

El formato general de esta sentencia es:

```
WHILE (condición lógica) DO
        BEGIN
           { SENTENCIAS };
        END;
```

El bucle WHILE-DO es similar al bucle REPEAT-UNTIL,excepto que el bucle WHILE-DO comprueba una condición booleana ANTES de que se ejecute cualquer sentencia del bloque. Si la condición booleana es cierta se ejecutarán las sentencias del bloque, al llegar al final del bloque Turbo Pascal vuelve a la sentencia WHILE.En el caso de que la condición booleana fuera falsa ese bloque no se ejecutaría. En la figua 2 aparece el mismo programa de antes pero realizado con un bucle WHILE-DO.

```
PROGRAM MEDIA2;
VAR
   CONTADOR,NUMERO:INTEGER;
   MEDIA,SUMA,VALOR:REAL;
BEGIN
    CLRSCR;
    CONTADOR:=0;
    SUMA:=0;
    WRITE('De cuantos numeros
quieres hacer la media?:');
    READLN(NUMERO);
    WHILE CONTADOR<NUMERO DO
         BEGIN
               WRITE('Introduce el
valor del numero ',CONTADOR+1,':
');
               READLN(VALOR);
               SUMA:=SUMA+VALOR;
               CONTADOR:=CONTADOR+1;
         END;
    MEDIA:=SUMA/NUMERO;
    WRITELN('La media de los
',NUMERO,' numeros es
',MEDIA:8:3);
END.
```

Figura 2.

CONJUNTOS

En la anterior entrega vimos los datos de tipo escalar o enumerados definidos por el usuario ahora vamos a ver los conjuntos.En Turbo Pascal un conjunto (set) es un grupo de caracteres o números relacionados.Los conjuntos,se usan principalmente para ver si un carácter o número pertenece al conjunto.

OPERADOR IN

Este operador nos sirve para comprobar si un determinado elemento esta contenido en un conjunto. Su uso es simple, por ejemplo: para comprobar si el carácter recogido en la variable "buffer", que previamente habremos declarado como CHAR, esta contenido en el set de nombre "operaciones" podríamos hacer:

```
IF buffer IN operaciones then
    BEGIN
          -- -- --
    END;
```

El operador IN también se puede aplicar a sets declarados en el propio programa como implícitos:

```
REPEAT
  READLN(opción);
UNTIL opción IN [1..5];
```

Siendo "opción" una variable de tipo INTEGER o BYTE.

CONJUNTOS NUMÉRICOS

Los conjuntos numéricos pueden constar sólo de enteros (realmente valores de tipo byte). Solo se pueden usar enteros con valores entre 0 y 255;números tales como -1 y 256 superan el rango establecido por Turbo Pascal. Los sets numéricos son tipos de datos definidos por extensión, es decir dando los límites máximo y mínimo que puede tomar esa variable o tipo.

En la figura 3 hay un programa que muestra el funcionamiento de los conjuntos numéricos. En el bloque de declaración de variables hemos declarado las variables BAJA, MEDIANA,ALTA y EXTREMAS definiéndolas como conjuntos de bytes, y posteriormente al comienzo del bloque de programa hemos definido el rango que cada una de estas variables puede tomar mediante una sentencia de asignación. En este programa hemos definido unos conjuntos de alturas.Así las alturas comprendidas entre 140 cms y 160 cms las consideramos como bajas;etc, etc.En esta clasificación el 119 no puede incluirse ya que cae fuera de rango, ni tampoco el 241.

Posteriormente en el programa podríamos haber cambiado el rango de alguna de las variables:

EXTREMAS:=[211..250];
ESTREMAS:=[140..145,215..220];

Y hasta aquí ha llegado la entrega de este mes, si tenéis alguna duda o sugerencia escribir al club. Recuerda que estos listados del Turbo Pascal los puedes encontrar en el disco demo de este mes (ficheros .PAS)

```
PROGRAM CONJUNTOS_NUMERICOS;
VAR
  BAJA,MEDIANA,ALTA,EXTREMAS:SET
OF BYTE;
  A:INTEGER;
BEGIN
  BAJA:=[140..160];
  MEDIANA:=[161..179];
  ALTA:=[180..210];
  EXTREMAS:=[120..139,211..240];
  WRITE('INTRODUCE TU ALTURA (en
cms): ');
  READLN(A);
  IF A IN BAJA THEN WRITELN('ESTAS
EN EL CONJUNTO DE ALTURAS BAJAS');
  IF A IN MEDIANA THEN
WRITELN('ESTAS EN EL CONJUNTO DE
ALTURAS MEDIANAS');
  IF A IN ALTA THEN WRITELN('ESTAS
EN EL CONJUNTO DE ALTURAS ALTAS');
  IF A IN EXTREMAS THEN
WRITELN('ESTAS EN EL CONJUNTO DE
ALTURAS EXTREMAS');
END.
```

Figura 3.

¡UTILÍZAME!

c/c de Caja Postal Nº 00-18.880.917

Recuerda que el Club pone a tu disposición el número de cuenta corriente arriba indicado para que realices tu pagos cómodamente, ahorrándote además gastos innecesarios como suponen los giros postales. Haz tu ingreso en cualquier sucursal de Caja Postal.

MUY IMPORTANTE: No olvides poner claramente tu nombre en el impreso correspondiente. Después de haber efectuado un ingreso comunícanoslo por teléfono o por carta, puedes acompañar en este caso una fotocopia del resguardo aclarando el motivo del mismo.

Un día en Allesley...


A una hora muy temprana de la mañana. Después irían llegando muchos más usuarios entusiastas del MSX.

Allesley, un pequeño pueblo cercano a Coventry, apartado de la carretera A45 dirección a Birmingham, a 15 minutos del "National Exhibition Centre". Un domingo 14 de Noviembre...

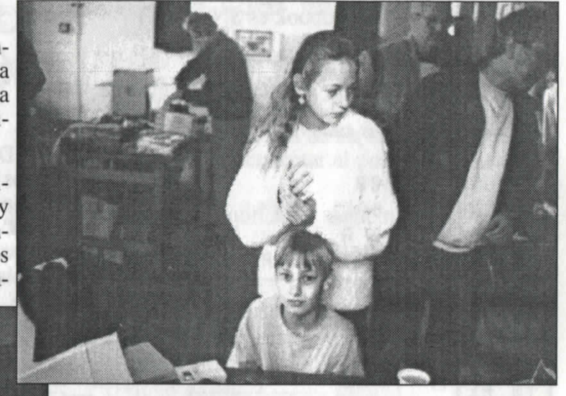
Tal y como os adelantábamos hace varios meses, un año más tuvo lugar el "MSX Computer Show" celebrado en Inglaterra. Desde las 10 de la mañana a 5 de la tarde, los usuarios tuvieron tiempo suficiente para comprar y vender software, conocer a otros entusiastas del sistema, algunos de ellos llegados de distintos países, y de conocer las últimas novedades.

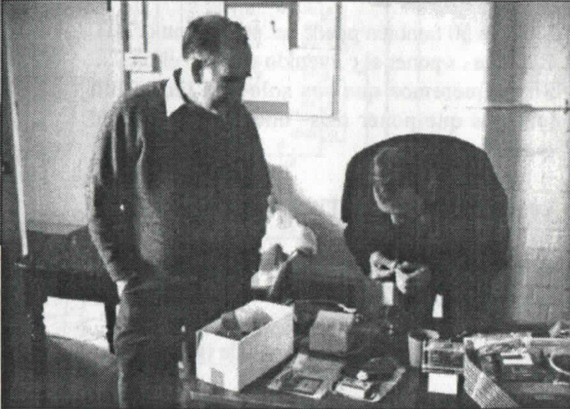
Esta es la única feria dedicada al MSX en Inglaterra, país donde, desafortunadamente, no ha entrado muy bien el MSX, debido a la influencia de Sinclarir y los Spectrum. El precio de admisión fué de sólo 2 libras.

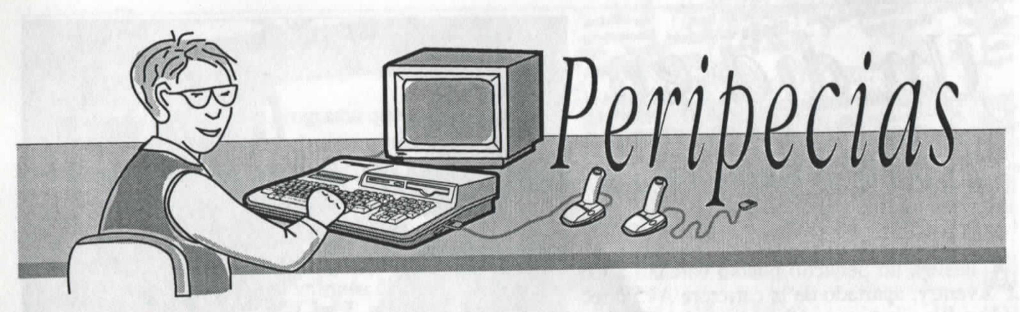
Robin Lee, de MSX Link, nos ha enviado algunas fotografías del acto. Éstas no son muy buenas, son muy oscuras donde apenas se dintingue algo, debido a que Robin sacó las fotos seguramente con una cámara compacta y un carrete regularcillo, pero más vale algo que nada, y por eso hemos decidido publicarlas.


Tonnie Overgoor de MAD (jersey blanco)

El encuentro parece ser que tuvo bastante éxito. Entre los asistentes se encontraban procedentes de Holanda, Kees Folst, experto en hardware, y Tonnie Overgoor de MAD, quien actualmente dispone de un extenso catálogo de software de dominio público (incluído el de MK Public Domain). También Kjell Wicklund y su hijo que llegaron de Suecia. El próximo encuentro tendrá lugar el 6 de Noviembre del presente año.




Andrew Price, a la izquierda, observa como Kees de Digital KC trabaja en una fuente de alimentación de un NMS.



Control matricial del teclado

La rutina básica que se utiliza en el control matricial es:

&H141 .... (Si tenéis el MSX2 Technical Handbook es SNSMAT)

La lectura del teclado está estructurada en 11 filas. La forma de usar la rutina es la siguiente:

* *Todos los ejemplos están realizados con el RSC2.*

```
10 ORG &H9000
20 SNSMAT: CALL &H141
30 INICIO:LD A,7     ; FILA 7
40 CALL SNSMAT ;ESCANEA EL TECLADO
50 CP &B11111110     ; TECLA
RETURN (VER GRAFICO)
60 JR NZ,INICIO      ; SI NO ES LA
TECLA RETURN VUELVE A ESCANEAR
70 RET
```

La línea 50 también puede ser puesta como: BIT 7,A que es poner el contenido de A en el bit 7. Si no queremos que sea solo una tecla sólo tenemos que poner más "unos" en el bit que queramos.

Línea 50 CP &B11111100 ; RETURN+SELECT

Este modo de escaneo del teclado es usado en los juegos para algunas opciones ocultas.

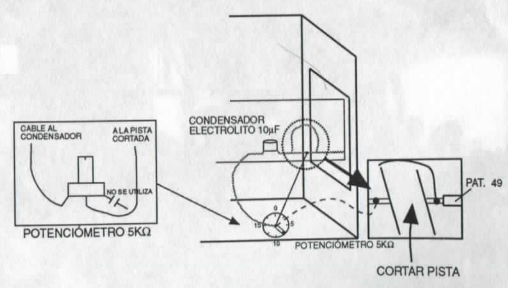
Gráfico: Versión internacional de la matriz de teclado MSX

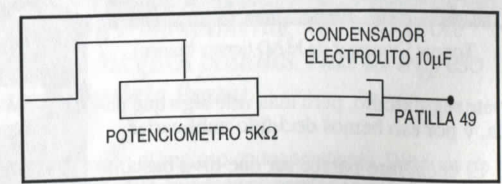
	7	6	5	4	3	2	1	0
0	B	L	DEAD KEY	/	1	S	X	,
1	V	J	^	]	Q	A	C	N
2	G	8	O	[	W	F	Z	M
3	T	I		;	2	D	U	\
4	6	K	P	:	3	R	7	H
5	5	0	9	@	4	E	Y	.
6	F3	F2	F1	CODE	CAPS	GRAPH	CTRL	SHIFT
7	RETURN	SELECT	BS	STOP	TAB	ESC	F5	F4
8	->	F.ARRIBA	F.ABAJO	<-	DEL	INS	HOME	SPACE
9	4	3	2	1	0	OPT.	OPT.	OPT.
10	.	,	-	9	8	7	6	5

RAUL CHICON PÉREZ

Regulador de volumen para el PSG

David Moreno y Juan de Dios (Taburoto Soft) nos envían este sencillo montaje Con este montaje podréis regular el volumen del PSG. Puede realizarse tanto dentro del ordenador como en un cartucho y tiene bastante utilidad. A veces suena más el PSG que el FM o SCC, bajando y subiendo el volumen escucharéis canales que antes nunca habíais escuchado.





DAVID MORENO Y JUAN DE DIOS

HAZLO TÚ MISMO

- •Botón de pausa
- •Salida de sonido a través del puerto de la impresora
- •Fe de erratas

Botón de pausa

Conectando la clavija 7 de la ranura de cartuchos con la 41 (o 43 ó 9) se consigue parar el Z80.

Este truco tiene el inconveniente (por lo menos en mi ordenador) que si se tiene mucho tiempo parado, por ejemplo un juego, después de desconectar la pausa el ordenador se quedará bloqueado o no funcionará correctamente el programa

Salida de sonido a través del puerto de la impresora

Para usar este programa hay que conectar la clavija 9 del puerto de la impresora (la segunda de abajo empezando por la derecha) con la 49 (entrada para sonido externo) de la ranura de cartuchos:

```
10 FOR X=&HD000 TO &HD017
: READ A$: POKE X,VAL("&H"
+A$):NEXT
20 DATA 3E,08,D3,AB,3E
,0E,D3,A0,DB,A2,E6,80,D3
30 DATA 91,3E,07,CD,41,
01,FE,FB,20,F1,C9
```

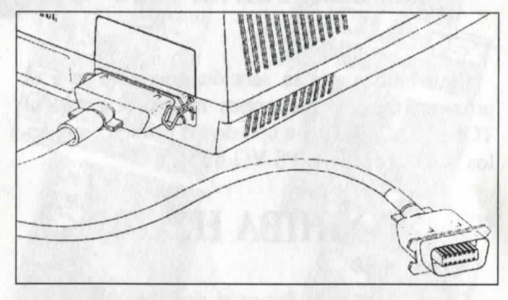
Para ponerla a funcionar se hace:

```
DEFUSR=&HD000;A=USR(0)
```

se oirá a través del televisor el sonido que entre a través del casete. El sonido es mejor que a través del puerto &HAA (cambia el 91 de la línea 30 por AA). Pulsando la tecla ESC se regresa al BASIC.

Como el puerto de impresora tiene 8 bits (en este programa se usa el bit 7), se pueden usar para sacar por cada bit un sonido distinto.

ALFONSO DIAZ PUENTES

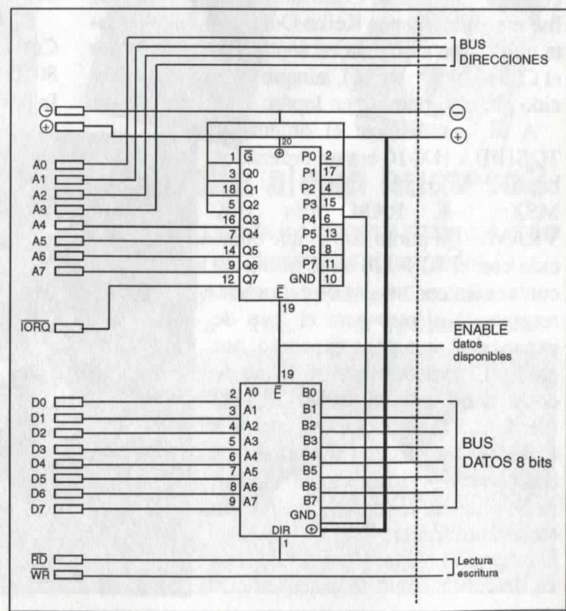


Fe de erratas

En el pasado número 17 de la revista, se cometió una errata, de bastante importancia, en el esquema gráfico del interfaz de E/S.

El fallo se dió en una de las salidas del integrado que quedó sin conectar al positivo del ordenador.

Volvemos a publicar el esquema con el error ya corregido.



Modelos MSX

Juan Modesto del Río Sieira

Bienvenidos a esta sección que finalizará el próximo mes. Dedicaremos nuestro espacio al TOSHIBA HX-10 y a uno de los primeros modelos MSX2: el PHILIPS VG-8235.

TOSHIBA HX-10

Otro de los más famosos ordenadores MSX. Creo recordar que en su día salía anunciado por la televisión y consiguió una aceptable acogida comercial, aunque efímera, como sucedió con casi todos los MSX.

Antes de describir al ordenador en sí, me gustaría indicar algo "curioso": la vinculación que tuvo en un principio MICRO CABIN con TOSHIBA. Con el ordenador se regalaba un juego en casete, el POLAR STAR (no sé si el juego era bueno o malo, pero sí he visto la cinta), programado por la compañía japonesa. Curiosamente, este juego no fue mencionado por Keiko Ochiai en la entrevista que le fue realizada en septiembre pasado por el Club (ver revista 16), aunque quizá fuese conocido por otro nombre en Japón.

A lo que íbamos: el ordenador TOSHIBA HX-10 era un ordenador bastante corriente dentro de los MSX: 64K RAM más 16K VRAM... Un punto con el que coincide con el SVI-728 es el hecho de contar sólo con un slot de cartuchos, reservando el otro para el "bus de expansión", que poco expandió, por cierto. El teclado tiene un toque de color dado por la tecla GRAPH (verde), STOP (roja) y cursores (azules). Las teclas alfanuméricas son blancas y el resto grises. Como es habitual en los MSX, cuenta con tecla multiacento.

Por cierto, yo tardé un par de años en descubrir cómo se usaba esta tecla, puesto que en las instrucciones de mi ordenador (un SVI-728) no se explicaba. Podría "criticar" desde aquí aquel manual, pero no cabría en toda la revista: los que lo habéis tenido comprenderéis lo que quiero decir.

En fin, no es necesario añadir más acerca del HX-10, pues todo lo demás ya ha quedado dicho y no se debe ser repetitivo.



PHILIPS VG-8235

La compañía Philips fue la primera y última compañía europea en adscribirse al estándar MSX, y, posteriormente, al MSX2.

Precisamente la llegada de esta nueva generación fue especialmente cuidada, tanto por Philips como por otras compañías, aunque, por desgracia, no tendría demasiada acogida por coincidir con el auge de los 16 bits.

El VG-8235 es un muy buen ordenador MSX2. Comenzando por su teclado, muy similar al del 8020, aunque más profesional y ergonómico, con la posibilidad de variar su ángulo de inclinación por medio de unas teclas especiales. Posee dos slots de cartuchos, uno en la zona superior y otro en la parte de atrás del ordenador, junto con un bus de expansión y los conectores habituales, destacando las dos salidas para monitor: RGB y euroconector, aunque sin la posibilidad de vídeo compuesto.

La característica más importante es, sin embargo, la inclusión de una unidad de disco de 3 1/2" en el lateral derecho; aunque es de simple cara (360K), no se le puede pedir más a un ordenador del año 1986.

En lo referente a gráficos, sonido, BASIC, etcétera, supongo que todos los lectores estarán lo bastante informados acerca de las características del MSX2, así que sobran comentarios.

Para finalizar hablaremos de la gran gama de periféricos que lanzó Philips: una tableta gráfica, joysticks, interface RS232... Y los programas que incluía el ordenador: el MSX Home Office/MSX Designer, y la versión especial del MSX-DOS que hizo Philips a base de menús en castellano, algo que nos haría falta hoy día, en que sólo hay programas en japonés, holandés e inglés en el mejor de los casos.

Bueno, y esto ha sido todo por esta ocasión. Nos vemos el mes que viene con el último modelo MSX: el SONY HB-F500P.





¿Te falta algún número?

Si te falta alguno de los números atrasados,ahora tienes la oportunidad de conseguirlos.(*)

(*) Tienes varias formas de pago. Consúltanos.

Nº revista	Ptas.	Nº revista	Ptas.
6	350	13	500
7	400	14	400
8	450	15	500
9	450	16	500
10	500	17	450
11	500		
12	500	18	450



Juan M. Gutiérrez

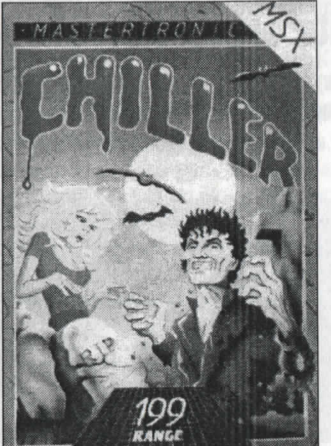
Este mes dedicamos la serie de comentarios de una determinada compañía, que iniciamos en el número anterior, a Mastertronic. El comentario del mes estará dedicado al cartucho The Three Dragon Story.

NOTICIAS

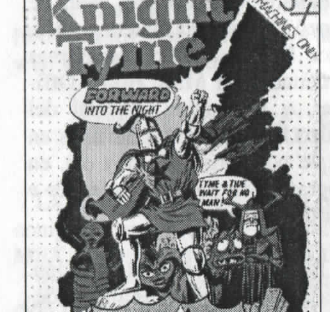
Voy a empezar con una buena noticia: Martos ha terminado su recopilación de juegos para MSX1. Ésta, como ya sabréis, consta de 5 discos: 3 dedicados al soft japonés y 2 al europeo (también hay juegos españoles). La elección de programas ha sido muy acertada y hay algunas rarezas que hacen imprescindible su visionado. Aún así todavía existen numerosos juegos tanto europeos como japoneses que no han sido introducidos en la recopilación; quizás Martos se anime y haga un MSX Collection II, hay juegos para ello sin bajar la calidad impuesta. En los próximos números haré un comentario de cada disco de esta MSX Collection.

Ya tengo noticias, o mejor dicho, cartuchos, procedentes de Corea. El primero en llegar ha sido The Three Dragon Story. Pronto espero adquirir títulos como Street Fighter, Robo Wres, Double Dragon, The Fairy Land Story ... así os haréis una idea de cada cartucho para no tener que comprar a ciegas, sin saber lo que se oculta tras estos títulos.

Ahora toca el comentario de una casa conocida por todos vosotros, Mastertronic. Espero que la anterior entrega dedicada a Casio os haya gustado.



No ha sido fácil la recopilación de títulos, he tenido que echar un vistazo a viejas revistas, listados de software,... y han salido un total de 27 títulos. Naturalmente, por motivos de espacio, comentaré los juegos en varias entregas (3 exactamente), creo que una media de 8 o 9 títulos por número está bien.



AMAUROTE: La ciudad ha sido invadida por gigantescos insectos. Tú y tu equipo debeis pararlos a cualquier precio. Para ello dispones de un mapa para guiarte y bombas para combatir. Tu principal objetivo son los insectos-reina. No es de lo mejor de Mastertronic, gráficos monocromos y pocos puntos a favor.

CHILLER: Han raptado a tu novia y debes pasar por innumerables peligros para encontrarla. Luego los dos juntos debeis huir recogiendo los amuletos que os permitirán escapar. Gráficos muy coloristas en esta videoaventura de plataformas, adictivo, pero de una dificultad extrema.

DARTS 180: Uno de los pocos juegos de dardos para MSX. Vino incluido en el Album de Platino que distribuyó Serma Soft. Sin ser nada del otro mundo tiene algunos aspectos conseguidos. Divertido.

FEUD: Dos hermanos magos se odian a muerte. Tú encarnas a uno de ellos y debes buscar las distintas plantas que te servirán para realizar toda clase de conjuros y arrojarlos contra tu hermano. El mapeado es muy extenso y variado, gráficos grandes y buen colorido, excelente tema musical de fondo. De lo mejor de Mastertronic.

TERMINUS: En un distante futuro el jefe de una pandilla de delincuentes es encerrado en una prisión de alta seguridad. El resto de la banda decide rescatarle para poder seguir su revolución contra el Imperio, el cual no permite alteraciones de ningún tipo.



con diferentes habilidades, en un laberinto de pantallas, cargadas de colorido y detalles gráficos. Tu objetivo: encontrar la celda de tu jefe. Adictivo sin demasiadas complicaciones.

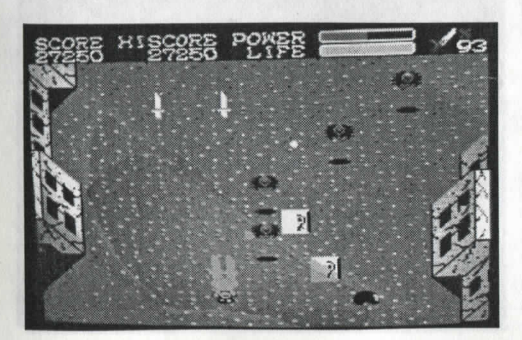
FLASH GORDON: Conduces al mítico héroe por 3 fases hasta enfrentarte a Ming y lograr su destrucción. Es multicarga. Tendrás que atravesar una selva, derrotar en combate al príncipe Barin y perseguir a Ming en su intento de huída. Los gráficos no están mal, y el colorido tampoco. Destaca por ser 3 juegos en 1 y por sus excelentes melodías.

FORMULA 1 SIMULATOR: Mediocre simulador de carreras de F-1, muy difícil de manejar, y pobre en el aspecto gráfico. A destacar los distintos circuitos, por lo demás un juego a olvidar.

KNIGHT TIME: El Caballero Mágico ha sido teletransportado al futuro. Localiza a los Guardianes del tiempo y consigue la máquina del tiempo. Original ante todo. Los demás aspectos también han sido cuidados, una auténtica rareza, al igual que sus predecesores.

VIDEO POKER: Simulador de una máquina tragaperras. Has de conseguir las diferentes combinaciones posibles y acumular la mayor cantidad posible de dinero. No me atraen mucho este tipo de juegos, y menos si son tan mediocres como este.

El próximo número comentaré nueve títulos más, espero que este estudio sobre *Mastertronic* os guste.



THE THREE DRAGON STORY

COMPAÑÍA: ZEMINA (1989)
FORMATO: CARTUCHO (32K)
MÚSICA:
TIPO: ARCADE

Este será el primero de una serie de cartuchos coreanos que serán comentados en la revista, espero que la calidad media de los diferentes cartuchos sea buena y que tengáis algún tipo de referencia a la hora de haceros con alguno de estos juegos, ya sabéis que estos programas podéis adquirirlos mediante el Club.

Cuando recibí The Three Dragon Story estaba espectativo ante lo que pudiera salir en pantalla, aunque me hice una idea al ver las fotos que vienen en la parte posterior de la caja del cartucho: esas fotos olían a Knightmare. Además hay un dato curioso respecto al dibujo de la caja: está sacado de una portada correspondiente a una colección de libros de juegos de rol: Advanced Dungeon & Dragons, como véis un detalle un tanto chapucero. Centrándome en el juego, éste es una calca impresionante del Knightmare de Konami; aún así guarda un par de detalles que le salvan de la quema.

En este juego manejamos a un guerrero, el cual se enfrentará a numerosos enemigos de todo tipo por las diferentes fases que le harán las vida imposible. Para defenderse de ellos contará con unas bolas arrojadizas y la rapidez de nuestros reflejos. Cabe la posibilidad de aumentar el armamento y equipo. En determinados lugares de cada fase existen unos recuadros escondidos que contienen gran variedad de armamento como flechas incendiarias, espadas, bolas de fuego,... también hay una armadura que reduce los daños y unas botas que harán aumentar la velocidad de nuestro héroe, algo imprescindible, ya que en algunos momentos la pantalla se llena de balas enemigas.

Al final de cada fase espera un guardián que hará lo imposible para que no pasemos a la fase siguiente. Éste precisa de una ingente cantidad de impactos para ser destruido lo que dificulta bastante pasar de fase.

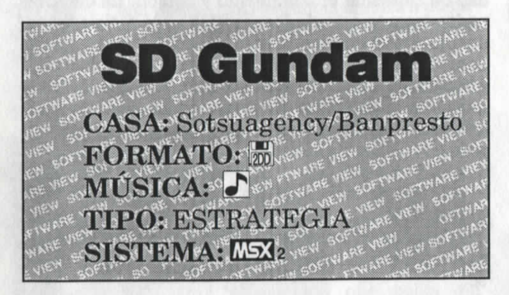
Los aspectos técnicos del juego no pasan de ser algo vulgares y lo que podía haberse convertido en un buen juego se ha quedado sólo en el intento: gráficos variados entre las fases pero sencillos y repetitivos, buen sonido y melodías que ambientan muy bien el juego. El scroll es algo lento y la dificultad es muy alta, pero engancha desde la primera partida. Es muy adictivo. Creo que los adictos a este tipo de arcades no se sentirán defraudados.

SOFTWARE view

Juan Miguel Gutiérrez

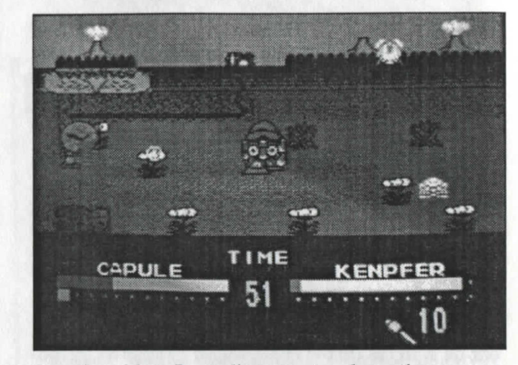
Saludos a todos. Antes de empezar los comentarios os he de comunicar que debido a la aparición mensual de la revista he de incluir menos juegos o demos en la sección, ya que he de preparar los artículos con menos margen de tiempo y también tengo que distribuir los programas para que ningún mes os falte esta sección.

Así que a partir de ahora serán de 3 a 4 los artículos que incluiré en esta sección, aunque de todas formas si hubiese mucha cantidad de programas intentaría comentar el mayor número posible. Esto me dará la oportunidad de comentar ciertos juegos que he apartado progresivamente y aunque ya no sean novedades siempre habrá alguien al que le interesará, ya que por ejemplo, viejos cartuchos como Girly Block no eran del todo conocidos por alguno de los lectores. Voy a comenzar con uno de estos juegos:



De estas dos poco conocidas compañías nos llega un atractivo programa de estrategia, y aunque seguro que no te hace mucha gracia, es interesante, adictivo y no tan enrevesado como los terribles juegos de KOEI.

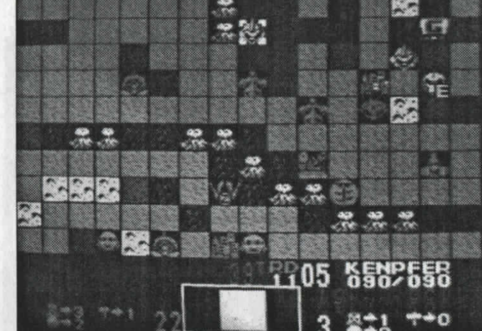
Al insertar el disco nos aparece el título del juego, a la vez que se nos presenta a los distintos tipos de robots, androides y artefactos mecánicos que forman parte del juego. La verdad es que hay una gran variedad en cuanto al diseño de estos robots, hay que reconocer que le han echado

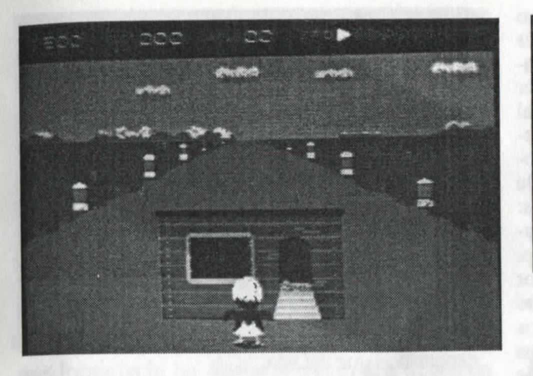


imaginación. Inmediatamente después se nos brinda la opción de comenzar a jugar. Ante nosotros aparece una tabla con 10 posibles guerras o decorados distintos, hay todo tipo de decorados: guerra espacial, marítima, terrestre,... Elegimos cualquiera de los terrenos y seleccionamos el dinero, la tropa disponible y el modo de jugadores. Una vez hecho todo esto entramos ya en ...

EL JUEGO

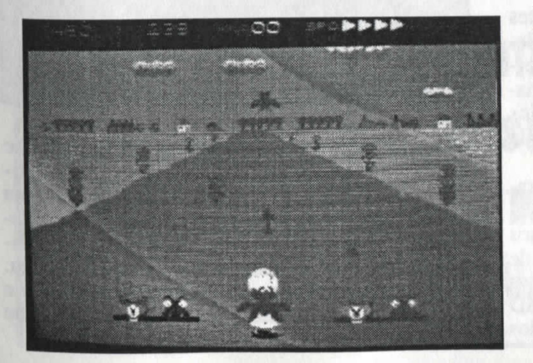
Tenemos varios tipos de juego a elegir:
- Modo 2 jugadores.
- Modo 1 jugador vs. ordenador
- Modo ordenador vs. ordenador





Para entender y aprender a manejar el programa os recomiendo seleccionar el tercer modo y observar como juega el ordenador contra sí mismo, de este modo podrás observar qué tipo de operaciones y movimientos puedes realizar.

Cada batalla o decorado reproduce una galaxia, un río o la clase de entorno en el que vas a jugar. En el mapa ya están situados los dos bandos, con su base principal y guerreros distribuidos por todo el mapeado. Éste ocupa varias pantallas. Cada robot tiene un medio de acción limitado y se expone en el mapa cuando seleccionas cualquiera de tus robots. Éstos tienen distintos tipos de armamento y capacidades técnicas referente a energía, potencia de disparo o aguante ante el fuego enemigo. Naturalmente el objetivo es destruir a tu oponente y reventar todas sus posiciones y tropas. Hay que recalcar que no es un juego difícil de manejar y que sus menús y opciones están en inglés, cosa de agradecer, aunque de todas formas tienes que dedicarle un tiempo para hacerte con él. El juego no alardea de gráficos impresionantes y es muy reservado en todos sus aspectos. SD GUNDAM sólo te propone que pases un rato entretenido y la verdad es que lo consigue, y eso que no soy un fanático de estos programas, todo depende si tienes paciencia para aprender a jugarlo. La decisión está en tí, por mi parte SD Gundam ha pasado el examen con aprobado.

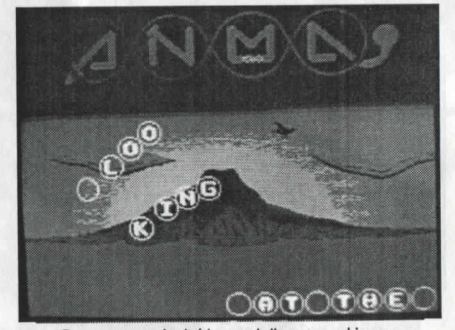


SQUEEK

CASA: ANMA (1991)
FORMATO:
MÚSICA:
TIPO: JUEGO HABILIDAD
SISTEMA: MSX2

Todos sabéis ya que ANMA dejó de producir software y demos para MSX el año pasado. Aún así nos queda como recuerdo su labor en el MSX y todavía nos quedan algunas cosas por comentar de Anma. Una de ellas es este juego: Squeek.

La historia de SQUEEK nos viene a contar que un pato recién salido del cascarón se pierde y se encuentra en un territorio hostil y desconocido. Nuestra misión consiste en guiar a Squeek, que es así como se llama nuestro personaje, a través de una serie de niveles o fases hasta encontrar a su familia.



Demo que va incluída en el disco con el juego.

EL JUEGO

La perspectiva de juego es idéntica al Penguin Adventure además de muchos detalles similares al conocido megarom de Konami. Si echáis un vistazo a las fotos veréis que es casi una copia del Penguin con algunas diferencias, como distinto protagonista, pero por lo demás no cabe duda que Penguin Adventure estuvo muy presente en la mente del programador de este Squeek.

Manejamos a nuestro sufrido protagonista con los cursores, pudiendo aumentar la velocidad; también podemos saltar los obstáculos que hay en el camino con el fin de esquivarlos: charcos, piedras, troncos de árbol y unos agujeros por donde asoman su cabeza toda clase de animales dispuestos a pararnos los pies. Tenemos un indicador de

energía que disminuye al sufrir cualquier golpe o con el simple paso del tiempo; por cierto éste es limitado por cada fase y se nos muestra en un indicador junto a la energía, también podemos ver el número de metros que nos falta para llegar al final del nivel. En niveles avanzados los problemas y obstáculos se multiplican, ya que numerosas aves nos tirarán huevos que son difíciles de esquivar. Pero no todo iban a ser inconvenientes: podemos incrementar nuestra energía recogiendo una especie de helados que hay en el suelo. También existen unos módulos que aparecen por los extremos de la pantalla que pueden darnos invulnerabilidad o unas flechas que podremos lanzar pulsando la tecla Graph, y que son ideales para deshacerse de los molestos pájaros que nos bombardean continuamente con huevos.

En cuanto a la calidad del Squeek, no pasa por ser un juego con el único fin de hacernos pasar un rato frente a la pantalla. Los gráficos son pobres y repetitivos, aunque el uso del color no está mal. El sonido tampoco resulta atractivo. El único punto que puedo resaltar a favor es su adicción, cosa que muchos de vosotros busca en sus juegos.

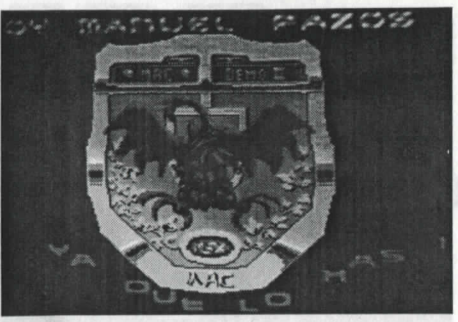
MAC DEMO 2

CASA: MAC-Manuel Pazos
FORMATO: 1DD
MÚSICA: ♪
TIPO: DEMO GRÁFICA
SISTEMA: MSX2

Sin duda más de uno se asombrará al ver comentada una demo de "cosecha propia", pues sí. Hace un tiempo su creador, Manuel Pazos, me entregó su trabajo y quedé sorprendido al ver la calidad del mismo. Es una demo con buenos efectos y detalles que dejan ver el trabajo vertido en ella.

Enseguida os comentaré la demo, pero antes quiero recalcar en algo: cualquier programa, demo gráfica o musical, tendrá su inmediata incorporación a Software View, bajo mi punto de vista es más importante dar a conocer los trabajos de los programadores nacionales que comentar la última novedad holandesa, por ejemplo.

Sería un gran acierto que cada vez dependieramos más de nosotros mismos que de los holandeses, japoneses y demás. Espero ver pronto esos juegos que se están produciendo aquí, el autor de esta demo está desarrollando uno propio, además de haber traducido al castellano la versión del SD Snatcher inglés. Creo que se verán resultados



muy buenos a lo largo del año, para nuestro bien esperemos que así sea.

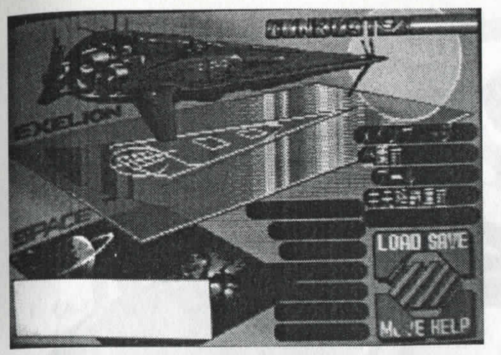
LA DEMO

Al cargar la Mac Demo II quedé gratamente sorprendido al ver los efectos de scroll y la visualización de texto en pantalla (muy conseguido esto último). Mientras sonaba la música del Aleste 2 veía como los distintos scrolls de estrellas aumentaban la velocidad, al mismo tiempo los mensajes en pantalla indicaban que todo era demasiado para el Z80 y ... Después de un pequeño susto aparece el gráfico de un escudo con la inscripción de Mac, mientras aparecen dos scrolls de texto diferentes, en uno de los cuales Manuel comenta algunos pormenores de la demo y hace un llamamiento para la gente que se quiera unir en su labor, ya que llevar todo el trabajo él solo es demasiado, sería muy buena la formación de grupos (aunque ya existen algunos) que se dedicaran a la programación de juegos o demos. Por último deciros que es una demo muy recomendable y que podéis solicitarla a su autor.

GUNBUSTER

CASA: GAINAX (1990)
FORMATO: 3x 2DD
MÚSICA: PSG
TIPO: ADVENTURE GAME
SISTEMA: MSX2

Después de aquel fantástico M.B.Skin Panic nos llega otra producción de Gainax -más antigua-. Este GUNBUSTER lleva el mismo sistema de control, es decir, mediante unos comandos llevaremos a cabo las acciones que queramos realizar, es de sencillo manejo, pero tiene una pega: en determinados momentos del juego habrá que realizar unos "combates" a base de preguntas que



nos formularán las distintas chicas que aparecen en el juego, por supuesto, todo en japonés, con lo cual Gunbuster se apunta a la lista de juegos malditos, aunque este problema lo saldó David Ortega, quien ha "crakeado" el juego y aunque ni acertemos la pregunta el nivel de aciertos no bajará del 100%, así ganaremos siempre los combates y la chica en cuestión deberá desprenderse de su vestuario al perder. Este es el punto al que se saca partido: los gráficos a toda pantalla de las diferentes chicas con muy buenos y merece la pena contemplarlos. Las diferentes pantallas que aparecen en el transcurso de Gunbuster también están a un alto nivel con infinidad de colores y muy bien detalladas. Por cierto, no lo he dicho antes: la historia tiene lugar en el futuro y parace que trata sobre un prototipo de robot de combate que ha de terminarse para luchar contra una armada enemiga. Quizás por los decorados tiende a parecerse un poco a PSY-0-BLADE.

Como imaginaréis GUNBUSTER carece de adicción, pero sólo por ver todos los gráficos y el excelente final os aconsejo que os hagáis con el programa (por supuesto, adquirir la versión "arreglada").

Aquí acabo ya, espero que encontréis algo que os llame la atención.



Importación de software y hardware



MSX DOS 2.20

El Club te ofrece un amplio catálogo de software y hardware, a precios muy interesantes (la mayoría a precios más baratos de lo que te costaría a tí importarlo por tu cuenta). Sólo importamos bajo encargo. Facilidades de pago.

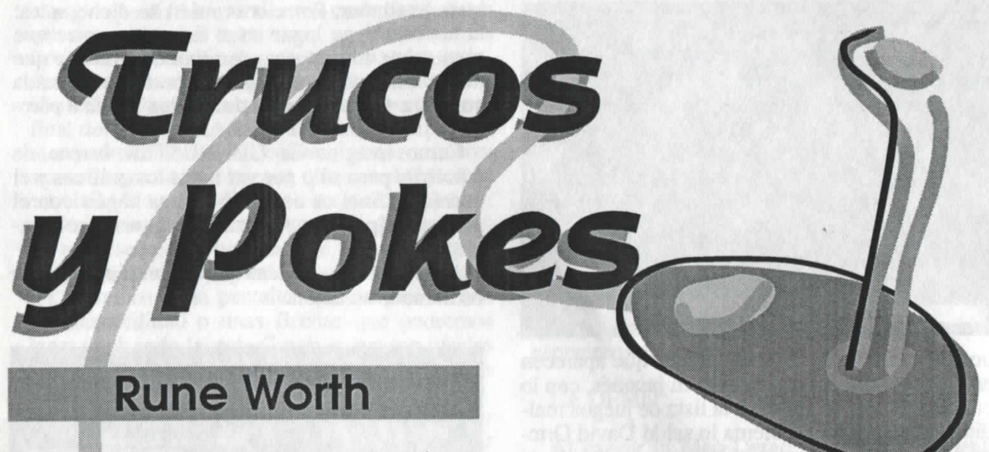
Y atención, porque próximamente ampliaremos nuestro catálogo con nuevos productos.

SOLITITA NUESTRO ÚLTIMO CATÁLOGO



Plumillas (bolígrafos) para plotter Sony y Toshiba.

Ratón Panasonic FS-JM1-H



Rune Worth

Manuel Pazos nos envía en esta ocasión un cargador para el conocido juego Rune Worth.

```
10 SCREEN0: WIDTH80:COLOR15,0,0:
CLS:POKE&HF351,0:POKE&HF352,&HC0
20 LOCATE 26,1:PRINT"CARGADOR DEL
RUNE WORTH"
30 PRINT TAB(26)"-------------"
40 LOCATE 21,5:PRINT"INTRODUCE USER
DISK Y PULSA SPACE":A$=INPUT$(1)
50 A$=DSKI$(0,4)
60 FORI=&HC010 TO &HC017:POKEI,&HFF:
NEXT: POKE&HC01C,&HFF: POKE&HC01D,
&HFF: POKE&HC01E,&HFF
70 POKE &HC00E,&HF0
80 LOCATE 21,5:PRINT"PULSA SPACE PARA
GRABAR SITUACION":A$=INPUT$(1)
90 DSKO$ 0,4:CLS
```

Jet Set Willy 1

Alfonso Díaz nos envía los siguientes pokes para este juego. Cargar el primer bloque (con Load) y en la línea 9, después de Bload"Willy" poned los siguientes pokes:

POKE&HA65F,&HC3 : para que acepte cualquier clave cuando pide, al principio del juego, el código del libro de claves.
POKE&H9C5A,&HB6 : vidas infinitas.
POKE&H9C0A,&HC9 : inmunidad.
POKE&H9654,&HB7 : vidas infinitas (en el primer bload)
POKE&HA052,0 : tiempo infinito (en el segundo bload).

Grog´s Revenge

Alfonso Díaz nos envía el siguiente cargador para este divertido juego:

```
10 BLOAD "CAS:",R: BLOAD"CAS:"
20 POKE &HB36E,0;DEFUSR=&HD003: A=
USR(0): REM vidas infinitas
30 BLOAD"CAS:",R
```

Giana Sisters

Raúl Chicón nos envía el siguiente truco. Con el UTILS o DISKIT hacer estos cambios:

Sector 32:
Pos. &H18C poner &HCB y comenzaréis el juego con 255 vidas.
Pos. &H194 poner &HCB

Estos pokes simulan la pulsación de las teclas F, HOME y SPACE.

Peach up 10

Antonio Antolín (Almería) nos envía los siguientes paswords para este programa. Éstos aparecen en forma de caras en distintos ángulos:

Pelo azul: A
Pelo marrón: B
Espalda: E
Izquierda: I
Derecha: D

Trucos y Pokes

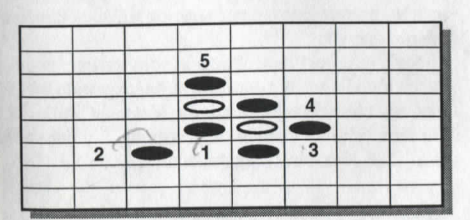
1. (A-D) (M-E) (M-F) (A-D)
2. (A-E) (M-E) (A-F) (M-D)
3. (A-E) (A-D) (A-E) (M-E)
4. (M-D) (A-D) (M-E) (A-E)
5. (M-D) (A-E) (M-E) (A-D)
6. (M-D) (M-D) (M-F) (A-E)
7. (M-D) (M-D) (M-D) (A-E) Mounstruo final.

Giana Sisters

Francisco Escrig (Castellón) nos envía un truco más para este juego.
"Debéis pasar la primera fase y coger los rayos, pero intentando que no os maten o los perderéis. Una vez en la cueva de la segunda fase y con los pelos electrificados cogéis los primeros diamentes (si queréis) y tras dar unos pequeños pasos veréis una tubería amarilla y encima de ésta un montículo de arena que actúa como plataforma. Pues bien, subir encima del montículo y perforar en el techo. Luego os metéis por el hueco y así os pasaréis la segunda fase caminando por encima del techo".

Dragon Slayer VI

Carlos de Santa-Ana (Mucia) nos envía los movimientos a realizar para ganar la partida de Reverse u Othelo al viejo dle norte de la segunda isla, en tan sólo 5 turnos. Éstos son:



Varios

Oscar Sojo (Granada) nos envía unos trucos, bastante conocidos ya, pero que nunca vienen mal recordar:

F1-SPIRIT. Introducir los siguientes passwords para:

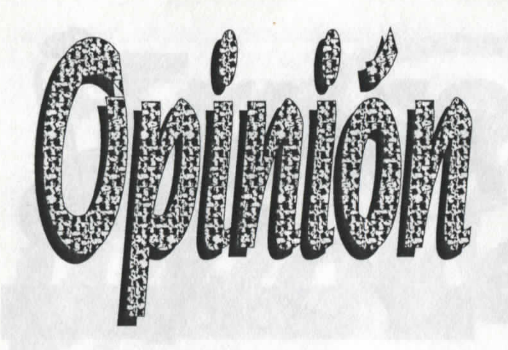
MAXPOINT: podrás elegir los 16 circuitos.
HYPEROFF: los mecánicos trabajan más rápido.
TITAIYOENDDEMO: ver el final directamente.

NEMESIS 2. Después de pulsar F1...

- METALION
- LARS18TH
- NEMESIS

MAZE OF GALIOUS. Pulsar F2 (PAUSA) y luego ZEUS + RETURN. Tendrás "Continues" infinitos.





¿Consolas? No, gracias.

El fenómeno de las consolas parece que está llegando a límites alarmantes, hasta el punto de que seguro que más de uno de vosotros, queridos hermanos del sistema, se estará planteando el vender su MSX y comprarse uno de esos diabólicos aparatos, al parecer maravillas de la técnica. Por eso, he decidido escribir estas líneas, con el fin de advertir a estos ingenuos compañeros lo erróneo que esto puede llegar a ser. Veréis:

Hace ahora poco más de de tres años, como recordaréis, las consolas de 16 bits, concretamente la MegaDrive, empezaron a ser importadas a los grandes almacenes. En aquel tiempo el MSX estaba atravesando una de sus mayores crisis (a nivel nacional, claro) y su ya única revista, bueno, digamos que empezaba a carecer de interés. Por eso no es de extrañar que tanto yo como mi hermano decidiéramos dar una patada a nuestro humilde MSX1, y empezar a ahorrar para comprarnos aquella alucinante MegaDrive. Pasaron 5 ó 6 meses, y gracias a que empezamos a trabajar en diferentes sitios, fué relativamente fácil el acumular las 40.000 ptas que por aquel entonces costaba la consola. Sobra decir que la semana después de comprárnosla calculo que dormiríamos unas 3 horas diarias, contando el tiempo que nos dormíamos durante las clases. Así, rápidamente, empezamos a comprarnos revistas, utensilios, y sobre todo juegos. Esto, pensaréis, es lo más normal, incluso en el caso del MSX o los PCs, y que no tiene nada de malo. Pero no es así. Me explico. Al principio, los juegos de Megadrive eran alucinantes, maravillosos, increíbles. Pero eran excesivamente fáciles, y al cabo de dos semanas a lo sumo, el juego se había acabado, todos sus secretos estaban resueltos, sus pantallas completamente exploradas. Es entonces cuando todos sus gráficos, sonidos, colores, etc, sencillamente te dejan de importar, y lo único que buscas es una cosa: DIVERSIÓN. Por eso, a las cuatro o cinco semanas, empiezas a ahorrar para otro juego, el cual será exactamente igual de aburrido a la larga que el anterior, y poco a poco empiezan a amontonarse los juegos, a gastarte sin darte cuenta lo inimaginable...

Ved, para que os hagáis una idea, el dinero que hemos tirado mi hermano y yo en los tres años que llevamos con nuestra MegaDrive:

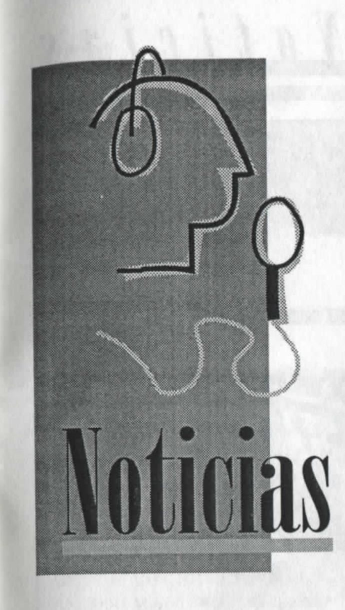
Consola con Altered Beast y mando (40.000), mando y funda (5.000), Golden Axe (6.000), Super Monaco GP (6.000), Truxton (6.000), Gouls´n´Ghost (8.500), Budokan (8.500), Populus (4.000), Sword of Sodan (8.500), World Cup Italia 90 (5.000), Alien Storm (7.000), Streets of Rage (7.000), Flashback (9.000), Street Fighter 2 (11.000), revistas (7.000)... en total unas 138.500 ptas.

¿Asombrados? ¿A que es increíble? Pues como véis, tan sólo son 15 juegos (!), en comparación con los 20 o 25 que ya tienen gente que yo conozco, y que llevan incluso menos tiempo que yo con consola/s. Pero lo más gracioso es que esos 15 juegos los tenemos ya tan vistos y tan sobados y nos entretienen tan poco, que tan sólo ponemos los juegos que de vez en cuando nos prestan. ¿Véis ahora realmente lo que son las consolas? ¿Acaso gracias a nuestros MSX no podemos disponer de cuantos juegos nos de la gana, por mucho menos dinero, y además más divertidos? Y eso sin contar las utilidades, y la gran unidad que existe entre los usuarios, y de la cual no se ve precisamente, ni muchísimo menos, entre los usuarios de consolas.

Por eso, ¿adivináis los que hemos hecho este verano? Pues hemos vendido prácticamente todos nuestros juegos, excepto los más antiguos, que aunque peores técnicamente son los más entretenidos, y el Steet Fighter, que nos lo compramos hace poco, y estamos ahorrando para un MSX2, ahora que todavía hay usuarios aquí en España, cosa que no sabíamos hasta que vimos el anuncio del Club en el Teletexto, debido a nuestro parcial abandono al sistema durante al menos un año. Bueno, espero que después de haber leído esto, por lo menos os informéis aquellos que queráis cometer la estupidez de comprarse una consola de 16 bits, y que preguntéis a alguien que lleve con una consola más de un año, porque estoy seguro que os sirá exactamente lo mismo que yo.

Nada más, un fuerte abrazo a todos los que, como yo, hacen todo lo posible para que nuestro querido MSX jamás sea un ordenador olvidado: Martos, Casillas, J.M. Gutiérrez, Javier Dorado, A. Carmona,... y por supuesto al Club Hnostar. ¡Larga vida al MSX!

 *OSCAR SOJO GONZÁLEZ*



CHIP CHAT de Marzo

Acabamos de recibir el número de este mini boletín inglés correspondiente a este mes, a la vez que Robin nos ha enviado las fotografías para el reportaje que publicamos en este mismo número.

Parece ser que los ingleses, y no sólo los usuarios de este país, han quedado asombrados y maravillados con nuestras publicaciones, y del interés que hay en España por el MSX.

Robin Lee, el único editor de este fanzine, se muestra bastante satisfecho con los el número de socios que tiene actualmente MSX Link (una treintena, y una docena de contactos en cinco países extranjeros, entre los que se encuentra nuestro país). Afortunadamente nuestro Club supera esta cifra, teniendo casi unos 400 socios registrados, y contactos en más de una decena de países.

El contenido de este boletín vuelve a ser prácticamente técnico, aunque se espera ir mejorando los contenidos en próximos números. Se comenta los datos técnicos del cable Sony Din-8 a SCART, un artículo sobre los MSX como controladores, los puertos de E/S, y también como corregir un fallo que tienen los Philips de la serie NMS en el circuito de Audio (en el próximo número publicaremos una traducción de este artículo).

En cuanto a las noticias, se da a conocer el cese de Panasonic en el campo MSX, y destacamos la aparición del MSX View (turbo R) en inglés, traducido por MGF en Holanda (tanto el *firmware* en ROM como el software en disco).

MSX Lehenak Nº2

MDS acaba de lanzar el último número de su fanzine en formato papel. Esta es su tercera publicación y en sus 24 páginas nos encontramos con lo siguiente:

Comentarios de los juegos Konami Game Collection (recopilación de juegos realizada por Martos), Impact Musix #3 (disco musical realizado por la conocida Impact de Holanda, para MSX Music y Audio), Bozo´s Big Adventure (juego de plataformas de Cain Soft, con MSX Audio, que no se dice en el artículo... es que sin él no se escuchan los voces digitalizadas...) y The Swiss demo (demo gráfica y musical para turbo R).

En el apartado técnico se explica cómo ponerle una disquetera externa al Sony F700. También hacen entrega del segundo curso del MSX View, que viene a ser el Windows (copia del sistema del Macintosh) del MSX, aunque puede que este curso termine pronto debido a la reciente aparición del MSX View en inglés. También encontraréis una crítica-comentario del último Roby Disc, y la sección "El Astuto" con los trucos de los últimos juegos. El artículo del mes está dedicado al juego Firehawk, del cual publican su mapa al completo de todos los nieveles. Una vez más os damos su dirección:

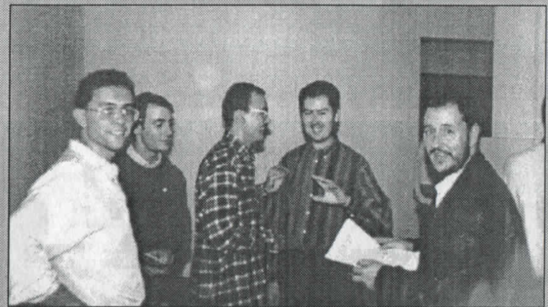
M.D.S.
Apartado de Correos 3
48910 SESTAO (Vizcaya)





Gnosys lanza su ROBY DISC #3

Con muchísimo retraso ha salido el Roby Disc #3, publicación en disco 2DD producido por Gnosys. El enorme retraso, según José E. Conesa, uno de sus responsables, se ha debido a un cambio en la estructura del disco. Por tanto, los que vayáis a pedir este disco no encontraréis noticias nuevas ni comentarios de juegos recientes. Si bien, la publicación se ha mejorado en todos los aspectos en general. El contenido de este número viene a ser el mismo que el de números anteriores: sección de noticias, software, música, anuncios, trucos e información (se comenta el significado de los menús del Sorcerian, que ya fueron también comentados en un número de Nihongo, listas de juegos que más gustan en general, ...). También dedican un apartado al comentario de diskmagazines y magazines estranjeras y españolas, como los números 3 y 4 del fanzine Journal, y el Hnostar #13 (Mayo´93) y Hnostar #14 (Julio´93).



Alguno de los miembros de Gnosys durante la pasada reunión en Barcelona.

Desde estas líneas queremos comunicar a los directivos de este Club (José E. Conesa y Lucas A. Díaz) que en nuestra redacción se ha opinado bastante negativamente de este número por la inclusión, que no tiene nada que ver con la casualidad, de artículos y expresiones copiadas, como se suele decir, "al pié de la letra" de nuestra revista.

BREVES nacionales e internacionales

En Holanda el Club GOUDA ha tenido que volver a fabricar los cartuchos FM PAC debido a la gran demanda que han tenido (buena parte procedente de España). Precisamente nosotros estamos pendientes de recibir este cartucho. Aquellos que nos lo pidáis tendréis que esperar quizás un poco más de lo habitual.

También el Club Gouda ha vuelto a importar más cartuchos de 90 juegos, ya que se habían agotado, al igual que los de 128 juegos. Sin embargo quedan cartuchos de 126 juegos, que son mejores que los que llevaba el cartucho de 128.

Aquellos de vosotros que nos estáis pidiendo plumillas para plotter tenemos que comunicaros que podemos ofreceros conjuntos de 4 plumillas de un mismo color. Ideal para aquellos que prácticamente sólo utilicen el color negro y en raras ocasiones el color.

Volvemos a anunciar que el próximo día 8 de Mayo tendrá lugar en Barcelona una nueva reunión de usuarios. Esta reunión podría ser bastante interesante porque a ella podrían asistir usuarios de Holanda, como quizás el MSX Club Gouda, aunque todavía no hay nada seguro. Os seguiremos informando.

The HNOSTAR News

Cada vez nos resulta más difícil ser más rápidos en todo, en atender los pedidos al día, ... simplemente porque los pedidos y el trabajo se van multiplicando cada mes. Esto es buen síntoma, pero para nosotros nos resulta bastante difícil ocuparnos de tantas cosas en tan poco tiempo. Pero tranquilos, que hay revista para todo el año... y muchas cosas que contar de aquí a final de año.

En este número no nos ha sido posible publicar todos los anuncios que nos habéis enviado para la sección "Compro/Vendo", por falta de espacio. Os los iremos publicando por orden de llegada. Tampoco hemos publicado algunos de los artículos y opiniones que nos habéis enviado, pero no os preocupéis que os los publicaremos en el próximo número, si es que no se nos vuelve a quedar corto. El número de páginas de la revista intentaremos que sea siempre el mismo, difícilmente van a ser menos, y más tampoco podrá ser ya que el costo de la revista se incrementaría bastante.

Dos lectores nos han propuesto sacar una página central con todas las fotografías de la revista en color (algo parecido a lo que se hizo en algunos números de la MSX Club), en vez de sacar la revista con la portada en color. Para nosotros no nos es ningún problema sacar la revista incluso a todo color, pero tampoco lo creemos conveniente. Lo de los "cromos" en color no es mala idea, pero por lo menos la mitad de los lectores tendrían que estar conformes con la idea. El precio de esta página central rondaría las 125 ptas. El precio de la revista sería, por tanto de unas 525 ptas. Si estáis conformes sólo tenéis que comentarnoslo y la idea se lleva a cabo sin problemas.

Otro de los temas que ha estado en nuestra mente últimamente ha sido el de volver a hacer nuevas camisetas del Club ahora que el verano se acerca. El año pasado no se hicieron, pero este año podrían hacerse ¿por qué no?. Si os interesa (hace dos años os interesó, y bastante además) ya nos lo podéis ir comunicando, porque andamos bastante ajustados de tiempo y la camiseta no se diseña en un día. El precio de momento no lo podemos saber, aunque calculamos que no costarían más de 1.500 ptas (hace dos años os costaron sólo 1.000 ptas y 100 de gastos de envío por correo certificado, pero desde entonces todo ha subido de precio).

En cuanto al tema de las importaciones tenemos que comunicaros que últimamente los holandeses se están retrasando bastante en enviarnos la mercancía, aunque quizás sea debido a que esperan enviarnos toda la mercancía junta. Nosotros estamos realizando pedidos de una a dos veces por semana, según veamos lo que se vaya pidiendo. Una vez nos llega la mercancía la examinamos y si no hay ningún problema la enviamos por correo de inmediato. La mercancia la tenemos que examinar, pues con el software ya hemos tenido algún problema, algo que suele ocurrir con bastante frecuencia en los envíos por correo.

A partir de este mes el Club pone a disposición de los socios un amplio catálogo de software de dominio público, con más de 700 discos. Este software es ofrecido y distribuido en Holanda por MAD, quien ha comprado además todo el software de MK Public Domain. El precio de cada disco de soft sale a unas 400 ptas, más gastos de envío (así puede salir bastante caro, entre el costo del giro internacional y los gastos de envío que te cobren de Holanda a España un simple disco con unas digitalizaciones podría llegar a costar más de 800 ptas). El Club ya está esperando una contestación por parte de MAD para que todos podáis disfrutar de este soft de domino público a precios mucho más asequibles. El que desee recibir el catálogo de software de MAD (en diskette) sólo tiene que pagarnos 200 ptas (pueden ser en sellos) y se lo enviaremos por correo. Los pedidos podéis hacerlos a MAD directamente (si os urge) o bien dejar vuestro pedido en el Club, saliéndoos mucho más barato y a la vez más cómodo.

No os perdáis el próximo número, ya que incluiremos una fabulosa noticia,de interés para todos, sobre todo diríamos que para los usuarios de un MSX1. Lo comprobaréis en el próximo número. No os desvelamos nada más. También, a ver si es posible, os contaremos todo lo que sucederá el 26 de Marzo en Tilburg (Holanda). Un saludo.

TARIFAS DE LA REVISTA

- *Suscripción anual (Ene-Dic)* .... *4.800 ptas.*
- *Suscripción anual con disco* .... *6.000 ptas.*
- *Precio revista* .... *400 ptas.*
- *Precio revista con disco demo* .... *650 ptas.*

* Gastos de envío incluídos en todos los casos.
Tarifas válidas sólo para territorio español.

Formas de pago: Giro postal, contra-reembolso, ingreso en c/c de **Caja Postal Nº: 18.880.917** ...

c o m p r o

v e n d o

Vendo modem 2.400 baudios, externo, con poco uso, compatible Hayes. Por 8.000 ptas.

Interesados escribir a:

Jesús Navarro Rubí
C/.Chile, 1 3º3ª
04007 Almería

Vendo MSX turbo R GT, libros, 5 system disk, un lote muy amplio de programas (unos 500 programas), revistas MSX Club, ratón Sony, archivadores de discos,... En perfecto estado de funcionamiento y conservación. Precio a convenir.

Interesados contactar con:

M.D.S.
Apartado de Correos 3
48910 Sestao (Vizcaya)
☎ (94) 495 78 06

Vendo cartuchos para MSX1 y MSX2 (Nemesis 3, Rastan Saga, Usas, F. Soldier, Knightmare, Game Master, Vampire Killer,...), diskmagazines japonesas y ampliación de 1Mb Ram. Precio a convenir. También compro MSX2+ o Turbo R estropeados para hacer pruebas de electrónica por 10.000 ptas. Interesados llamar a:

☎ (93) 77 95 70. Iván.

Vendo impresora plotter modelo Sony PRN-C41. Perfecto estado de conservación, accesorios (soporte, alimentación, cable Centronics paralelo) y embalaje originales. Regalo un rollo de papel continuo y tres juegos de plumillas. Precio 15.000 ptas. Todas las ofertas serán estudiadas.

☎ (981) 81 15 67. Iván.

Vendo Philips NMS 8250, con 2 unidades de disco, monitor Philips, lectora Philips D6620, joystick, programas específicos como Home Office 2, DBase II, Ease, Math Pack,etc... todos con manuales en castellano. Todo por sólo 45.000 ptas. Interesados:

David Munne Ribot
C/.Alango Barri, 5 1ºC
48990 Algorta (Vizcaya)
☎ (94) 460 39 39

Vendo impresora matricial Philips 1431. Altas prestaciones y reducido tamaño. Buen estado. Sólo le falta el cable de conexión al ordenador. Regalo programas Tasword y Paint IV. Por sólo 20.000 ptas.

Elvis Gallegos
C/. Bullidors, 6
17007 Domeny (Gerona)
☎ (972) 21 08 14

Vendo Panasonic MSX turbo R FS-A1GT, 512K Ram. Incluyo 10 discos con programas MSX turbo R, libros y cables. Perfecto estado de conservación. 135.000 ptas. Interesados contactar con:

José E. Conesa Ruiz
C/. Alvader, 4
30168 Era Alta (Mucia)
☎ (968) 25 22 28

Busco programas MSX1 o MSX2 para la pistola Gun Stick MSX. También agradecería información de las rutinas que lo controlan (en Basic o CM)

José R. Fernández del Llano
C/.Severo Ochoa, 8 3ºC
Gijón (Asturias)

Cambio tableta gráfica Philips sin usar, por ampliación de 1Mb o 512K, o bien por una impresora.

Luis Alberto Valverde
C/.Puerto, 17 - 5º
20003 San Sebastián
(Guipúzcoa)
☎ (943) 42 27 35

Cambio ordenador PC-386, mininitorre, teclado, monitor VGAlmono, disqueteras 5,25 y 3,5", HD 80Mb, 1Mb Ram, modem, muhos programas... por MSX turbo R GT con extras. También vendo placa de un turbo R por 20.000 ptas. y dos MSX2 a piezas con averías por 5.000 ptas.

Paco. ☎ (96) 238 61 71

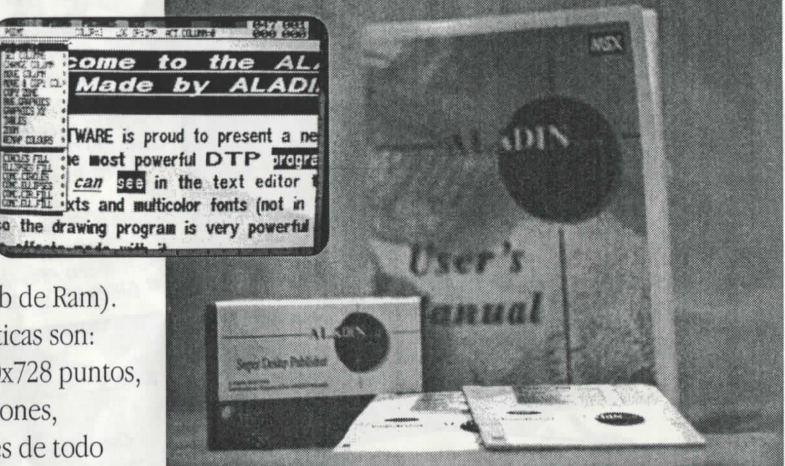
Vendo revistas MSX Club encuadernadas en 4 tomos: Tomo 1: de los Nº25 al 35 (2.000 ptas). Tomo 2: de los Nº36 al 45 (2.000 ptas). Tomo 3: de los Nº46 al 55 (2.500 ptas). Tomo 4: de los Nº56 al 65 (3.000 ptas).También dispongo de los Nº66 al 77 sin encuadernar a 250 ptas c/u.

Manuel Veiga Méndez
c/.Rúa do Mendiño, 4 4-C
15960 Riveira (La Coruña)

El Club te ofrece dos auténticos programas a un precio increíble

Aladin

Aladin es un potente programa de maquetación para ordenadores MSX2 y Turbo R con un mínimo de 512K de Ram (se recomienda 1Mb de Ram). Alguna de sus características son: página de trabajo de 960x728 puntos, uso del color en impresiones, importación de imágenes de todo tipo y de diferentes screens,...

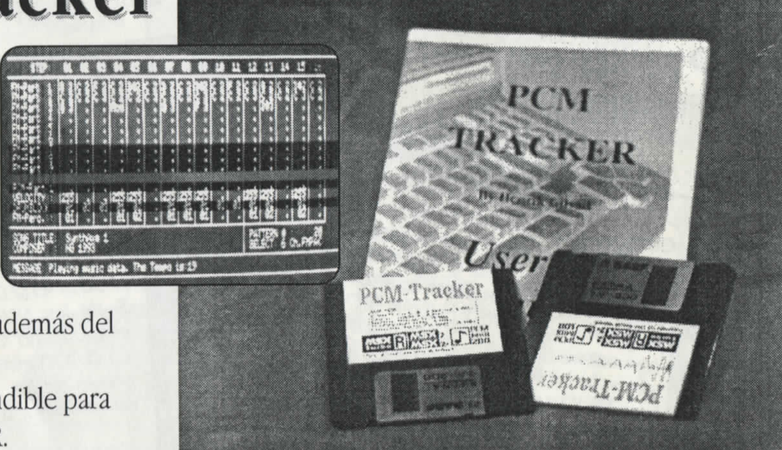


Aladin 1.20 Incluye cartucho, 2 discos y un completo y exclusivo manual en inglés.

11.000 ptas.

PCM-Tracker

PCM-Tracker es un excelente editor musical para todos los MSX2 y especialmente para el Turbo R ya que permite utilizar el PCM de estos ordenadores, además del PSG, FM y MIDI.
Un programa imprescindible para los usuarios de Turbo R.



PCM-Tracker Incluye dos discos y un manual en inglés.

2.000 ptas.